

# REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro

25 Giugno 2020

Retro Emulator Vision and Game

Volume 6 Numero 6

## Doctor What!

Quattro Dottori dispersi nel tempo

## *The Neverending Story*

Un'avventura grafica che vi porta nel magico mondo di Fantasia

**ALTRE RECENSIONI:** Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure \* Spindizzy \* Zenix \* Nibiru \* Fortress Underground \* Miami Chase \* Bridge Strike \* Gremlins 2: The New Batch \* Inspector Gadget: Mission 1 - Global Terror \* Spitfire \* Ninja Warriors \* Limbo C64\* Double Dragon \* Dante's Inferno \* Spirates: Battle on the High Seas \* 10 on 10: DemoCD

**RECENSIONI CONSOLE:** Lethal Weapon \* Olympic Gold \* Frenzy



# EDITORIALE NUMERO 111

Siamo in piena estate anche se non come ce la potevamo aspettare e un po' complicata per il virus che ci obbliga a vivere questa stagione in maniera più sacrificata, ma tutto servirà per i prossimi anni per tornare più o meno ad una vita come era prima. Sapete che questo editoriale è scritto un mese prima e quindi non so pe certo come sarà la vostra estate, ma da questo preciso istante ne ho una vaga idea.

Questo numero ha diverse recensioni interessanti, ma l'idea che mi sta venendo in mente è quella di riprendere tutte quelle vecchie scritte dal numero 1 al 24 e metterle nella sezione "Ripescaggi" anche più di una in modo di correggerle, rivederle non come erano state fatte in passato e renderle compatibili con questa impaginazione definitiva che ha perso un po' quella iniziale dedicata più alla comparazione tra piattaforme diverse.

Da questo numero è ufficiale un banner dedicato ad un nuovo forum di retro-gaming per discutere dei vostri giochi preferiti su hardware vintage reale o emulato che sia.

Buona Lettura

# MAIN PREVIEW #112



## North & South - Amstrad CPC

Un gioco strategico di guerra storico che riprende la Guerra di Indipendenza tra Nordisti e Sudisti.



## Stormbringer - Commodore 64

Un'avventura arcade 2D con inventario e oggetti da usare al momento giusto.



## 10 Out of 10: Dinosaurs

Uno dei ripescaggi del primo numero di Rev'n'GE!  
Un gioco e un educativo dedicato ai Dinosauri.



## Scooby Doo and Scrappy-Doo - Amiga

Un gioco di piattaforme dedicato ad un celebre personaggio dei cartoni animati.  
Questa volta l'eroe è Scrappy-Doo e dovrà salvare suo zio Scooby-Doo e l'amico Shaggy.



### Star Trek: The Next Generation - Atari ST

Un gioco strategico con l'equipaggio Next Generation di Star Trek.



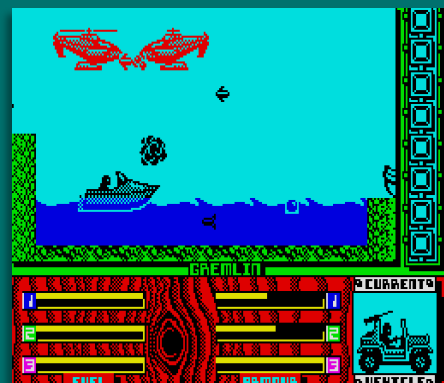
### Illustrative Talking Encyclopedia for Children - Windows 3.x

E' una Enciclopedia multimediale che, a differenza di altre, è dedicata ai bambini e questo vuol dire contenuti più facili da consultare e più comprensibili.



### Joust (proto) - Colecovision

E' una versione prototipo del noto gioco che sembra molto interessante per questa Console anche dal punto di vista grafico.



### Mask II - ZX Spectrum

E' il secondo capitolo di un gioco tratto dalla serie TV omonima e che sembra davvero bello anche dal punto di vista tecnico.

**IL GIUDIZIO DI REV'N'GE!**

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

10 on 10: DemoCD	Amiga	<b>35</b>
Bridge Strike	Amiga	<b>15</b>
Dante's Inferno	Commodore 64	<b>25</b>
Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure	Amstrad CPC	<b>7</b>
Doctor Wath!	ZX Spectrum	<b>8</b>
Double Dragon	MSX	<b>19</b>
Fortress Underground	Commodore 16	<b>12</b>
Gremlins 2: The New Batch	Atari ST	<b>16</b>
Inspector Gadget	DOS	<b>17</b>
Limbo C64 (Demo)	Commodore 64	<b>20</b>
Miami Chase	ZX Spectrum	<b>13</b>
Nibiru	Amstrad CPC	<b>11</b>
Ninja Warriors	ZX Spectrum	<b>20</b>
Spindizzy	Apple II	<b>9</b>
Spirates: Battle on the High Seas	Commodore 64	<b>30</b>
Spitfire	Commodore 64	<b>19</b>
The Neverending Story	Commodore 64	<b>6</b>
Zenix	TRS-80 CoCo	<b>10</b>

Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una. Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.



# THE NEVERENDING STORY



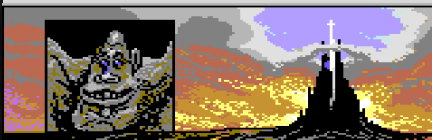
Gold

Commodore 64 (1985, Ocean)

**T**he Neverending Story è un'avventura grafica testuale basata sull'omonimo film di *Wolfgang Petersen* invece che sul libro di *Michael Ende*.

Il mondo di Fantasia sta per essere cancellato dal "Nulla" e per salvarlo ci vuole qualcuno che vive in quello reale e crede nelle favole.

Nel film un ragazzino legge un libro e mentre lo fa si materializza la storia di un giovane eroe di nome Atreyu che deve attraversare varie regioni di Fantasia, affrontare mille pericoli, interagire con strani personaggi che solamente una favola può



```
Atreyu stands in a small clearing in the middle of the Great Forest. There is a campfire burning brightly in the centre of the clearing and a small forest track leading off to the northeast.
```

```
Rockbiter is here. Rockbiter tells you that he is making his way to the Ivory tower to tell the Empress about the Nothing, and then scurries off into the Forest.
```

generare.

Il bambino scopre che le parole scritte in questo libro si rivolgono a lui e i personaggi lo incitano a trovare una fine a questa "storia infinita".

Il film era bello, commovente e per l'epoca tantissimi effetti speciali. Il gioco nella forma di avventura testuale riprende un po' la struttura di quel libro in cui dovete guidare l'eroe a trovare la Regina e insieme sconfiggere il nulla che poi si rivelerà essere l'uomo che non credendo più alle favole lentamente distrugge questi personaggi e mondi fantastici.

Il parser testuale di questo gioco è abbastanza semplice perché sono state previste circa 40 parole e poi ci sono tante immagini che aiutano a rivivere certi situazioni viste nel film.

Oltre a questo c'è anche la bellissima

canzone originale durante la schermata del titolo che sul Commodore 64 è particolarmente ben riuscita e prima di iniziare la vostra battaglia contro il Nulla vi consiglio di ascoltarla perché poi durante l'avventura è tutto silenzioso.



```
the middle of the Great Forest. There is a campfire burning brightly in the centre of the clearing and a small forest track leading off to the northeast.
```

```
>east  
You can't go in that direction.
```

```
>east  
You can't go in that direction.
```

Commodore 64= 9

Questo gioco si meriterebbe la medaglia di platino non perché usa una grafica meravigliosa o una meccanica di gioco incredibile, ma semplicemente perché vi permette di vivere "La Storia Infinita"

Amstrad CPC (1987, Codemasters)



Gold

usa quasi subito, ad esempio, trovate la torcia per accendere il fuoco sotto il calderone lì vicino, trovate un gancio per muovere un vagone e accedere alle miniere sempre non troppo lontano.

Le piccole uova che trovate in giro vi danno le vite aggiuntive e ogni cosa che si muove e cade dal cielo è letale.

La grafica è generalmente basata sui colori rosso, verde e bianco che creano un ambiente surreale che dà il fascino a questo gioco.

**D**izzy: The Ultimate Cartoon Adventure è un'avventura grafica arcade

2D con protagonista un uovo con la faccia, le mani e le gambe.

Insieme alla sua famiglia e ai suoi amici deve ogni volta affrontare situazioni di ogni tipo per ritornare alla vita normale.

Questa avventura è basata su un personaggio di una lunga e fortunata serie di giochi che sono diversi anche nel genere.

Generalmente le sue avventure sono arcade perché avete le classiche tre vite, usate il joystick per camminare, saltare sulle varie piattaforme e la grafica è laterale a scorrimento multiplo. Avete un inventario dove mettere



gli oggetti che raccogliete e che ciascuno di essi può essere usato con uno specifico soggetto o per risolvere specifici enigmi.

La difficoltà generale di questa serie di avventure è l'inventario che può contenere solo tre oggetti e quindi il dover continuamente girare per i vari schermi a prendere quello giusto per risolvere l'enigma.

In questa avventura Dizzy deve sconfiggere il Mago Zacks accendendo il fuoco sotto il calderone, mettendo gli ingredienti per preparare una pozione magica con cui riempire un fiasco vuoto e infine metterlo vicino al mago. Magicamente vincerete.

Questa volta potete raccogliere un oggetto per volta e generalmente si



Amstrad CPC= 9

È un'avventura grafica a tutti gli effetti anche se giocata in modalità arcade evitando i pericoli. Gli oggetti sono vicini agli enigmi da risolvere e questo garantisce una certa voglia di andare avanti ed evitare momenti di noia.



ZX Spectrum (1986, CRL)

Gold

**D**octor What! è un'avventura arcade 2D nel quale voi interpretate quattro Signori del Tempo: What, Where, When e Why. Loro viaggiano in varie epoche temporali in una macchina del tempo a forma di cabina telefonica blu della polizia.

Il gioco è infatti basato sulla serie TV della BBC, *Doctor Who*, ma dato che non hanno avuto la licenza di usare questo nome, hanno cambiato il titolo e i nomi dei personaggi.



I quattro Dottori si trovano in altrettante zone temporali con lo scopo di aiutare quello che si trova nel futuro modificando il passato (qualcuno potrebbe vedere in questa storia qualche similitudine nella trama che avrà molti anni dopo "Day of the Tentacle").

La meccanica di gioco è quella di un arcade a scorrimento laterale con piattaforme su cui saltare per raccogliere gli oggetti, evitare i vari nemici per prevenire la perdita di energia.

Dovete raccogliere gli oggetti per



risolvere gli enigmi che sono le alterazioni della storia per aiutare il Dottore nel futuro.

I quattro dottori li potete controllare con i tasti numerici da 1 a 4 e il controller è solo la tastiera che potete riconfigurare come volete. Nell'inventario avete solo tre posti per mettere gli oggetti facendo attenzione che non potete prenderli e basta, ma aspettare che il selettore dell'inventario si posizioni in una casella vuota (questo selettore si muove automaticamente e dovete anche aspettare che sia sull'oggetto giusto per poterlo usare). Stessa cosa per lasciare un oggetto: aspettare che il selettore lo centri e poi



buttarlo via.

Questo sistema è sicuramente una cosa un po' inaspettata, ma dopo aver visto come funziona vi ci abituerete. Dovete farlo, comunque, per forza se volete continuare a giocare.

Come avventura potete esplorare liberamente le varie epoche, entrare nei vari edifici usando le porte, sentieri se siete nella foresta, incroci se siete in strada, trovare un modo per non perdere energia e anche viaggiare nel tempo. In questo ultimo caso ricordatevi di tenere nell'inventario la chiave della vostra cabina blu.

Tra i vari nemici non potevano mancare i Dalek!

#### ZX Spectrum= 9

È il gioco della serie TV Doctor Who che per problemi di licenza ha cambiato nome e alterato un po' altre cose, ma non cambia la sostanza.

La grafica è davvero molto buona e dettagliata anche se l'effetto "Color Clash" è abbastanza evidente (le figure animate prendono il colore degli oggetti presenti sullo schermo). Il sistema dell'inventario è un po' diverso dal solito e dovete fare un po' di attenzione.





Apple II (1986, Activision)

**S**pindizzy (non ha nulla a che fare con la serie "Dizzy") è un gioco di azione isometrica in cui dovete esplorare tutti i 385 schermi di Hanworld per recuperare dei cristalli energetici che vi servono solo per fare dei punti. Non ci sono nemici ad ostacolarvi e le difficoltà più grandi sono il tempo che, tuttavia, viene incrementato ad ogni cristallo preso e la natura isometrica di questi schermi con percorsi che hanno forme diverse tra cui quelle diagonali che sono le più difficili in cui spostarsi in questa visuale.

Il vostro personaggio ha la forma di una trottola e si sposta girando su se stessa e quindi dovete percorrere queste strade anche tenendo conto di questa rotazione che avete.

I percorsi non sono lineari dato i cristalli si trovano su alcune piatta-



forme che non potete raggiungere dallo schermo in cui li vedete e quindi dovete girare per altri e trovare un ascensore o una strada che vi porti a quel cristallo che avete visto in qualche schermo precedente.

E' considerato anche per questo un gioco ad enigmi perché dovete trovare un modo per prendere dei cristalli che nel momento che li vedete non lo potete fare.

Il gioco termina quando avete esplorate tutti gli schermi e preso tutti i cristalli. Termina anche quando si esaurisce il tempo.

risce il tempo.

Avete vite infinite, ma ogni caduta fuori del percorso fa diminuire il tempo e quindi si può dire che le vite sono tante quanto dura questo contatore.

Per la sua meccanica di gioco è intrigante inizialmente perché dovete correre per non far esaurire il tempo, ma andare troppo veloci significa precipitate nel vuoto o in acqua.

E' un gioco che ha un livello di sfida che dovrebbe impegnarvi a trovare anche un equilibrio tra il correre e non andare fuori del percorso.



Apple II= 7

E' un gioco di azione molto difficile anche perché questa visuale complica il controllo della trottola che sfreccia spesso nel vuoto o in acqua. Basta veramente sfiorare il joystick per perdere il controllo soprattutto quando dovete fare dei salti e non avete lo spazio per farlo.

Richiede pazienza nell'usare il joystick, ma c'è sempre il tempo da controllare.

# ZENIX

WRITTEN BY JEREMY SPILLER  
AND MIKE NEHELL

```
>=> JEREMY SPILLER <=<
*** BIG MIKE NEHELL ***
Gosub Software: Jeremy/Mike
Marty Spiller
Diana Spiller
Michael Nathan Sebastian
Heather Spiller
COCOCHAN
```

TRS-80 CoCo (1989, Gosub)

Gold

**Z**enix è uno sparattuto a scorrimento verticale che assomiglia davvero molto a "Galaga" per la meccanica di gioco molto simile in cui la vostra astronave può muoversi liberamente in tutte le direzioni per evitare gli attacchi suicidi dei nemici e anche i loro proiettili.

Non è, tuttavia, un clone perché ha delle differenze come il fatto di non avere vite, ma quella che avete è rappresentata dalla scorta di carburante che può essere rigenerata attraverso dei bonus rilasciati da alcuni mostri insetto.

Quando i nemici vi colpiscono fanno diminuire il carburante e quando scende a zero il gioco termina e potete scrivere il vostro nome in classifica.



```
LEVEL 1 COMPLETED
AVERAGE TIME: 25
YOUR TIME: 58
BONUS: 0 X 4 = 0
HIT/MISS RATIO: 30%
BONUS: 30 X 2 = 60
TOTAL BONUS: 60
```

SCORE: 000367 FUEL: ██████████

Alcuni nemici rilasciano anche altri bonus che se presi vi danno dei potenziamenti nelle armi.

Alcune astronavi insetto hanno colori diversi che rappresentano la resistenza della loro corazza e che quindi richiedono più colpi per essere distrutti.

Ci sono 32 livelli la cui difficoltà aumenta dopo ognuno di questi e trovate anche dei mostri giganteschi che vi uccidono all'istante appena vi toccano.

Dopo ogni quattro livelli ce ne è uno bonus dove fare punti e in questa fase i nemici non vi attaccano.

La giocabilità di questo titolo è davvero elevata perché sembra anche meglio di come era Galaga per il fatto di questo sistema del carburante che rappresenta la corazza della vostra astronave che può essere recuperata con dei bonus e poi anche il potenziamento delle vostre armi.

Grafica stupenda, molto colorata soprattutto per la vostra astronave e poi anche belle esplosioni di notevoli dimensioni.

La cura dei dettagli è molto elevata anche per come vengono distrutti i nemici perché se li colpite in pieno esplodono subito oppure se li colpite di striscio prendono fuoco e poi esplodono dopo una breve fuga.

Un titolo che va giocato per i gli appassionati di Galaga e anche per scoprire una degna alternativa che forse potrebbe piacere molto di più per varie sottigliezze grafiche e di giocabilità.



## TRS-80 CoCo= 9

La giocabilità di Galaga con alcune novità davvero belle sia grafiche che di meccanica di gioco.

Una difficoltà veramente molto ben calibrata grazie al carburante che vi serve sia per il viaggio sia come resistente scudo dell'astronave.



Amstrad CPC (2016, Matranet)

La grafica è buona, decisamente colorata e le figure sullo schermo sono anche ben animate. Durante il gioco avete sia la musica che gli effetti sonori che di certo danno il loro buon contributo. E' in generale un buon sparattutto, ma ricominciare da capo anche quando arrivate quasi in fondo ad un livello può rovinare tutte le buone cose che ci sono in questo titolo.

**N**

ibiru è un pianeta governato da un rettile millenario quasi invincibile, GORGO, che dovete distruggere per adempiere alla vostra missione.

Prima di poterlo affrontare direttamente sul pianeta da lui governato dovete distruggere la sua flotta formata da vari uccelli galattici sulle tre lune del pianeta.

E' uno sparattutto a scorrimento orizzontale relativamente recente perché è stato pubblicato nel 2016.

Una cosa che può non piacere è che pur essendo abbastanza nuovo non supporta il joystick e quindi dovete per forza usare la tastiera.



Anche se i tasti sono messi bene di certo l'esperienza di gioco non è strabiliante e sicuramente anche colpa del controller che non vi permette di fare dei movimenti più naturali per questo genere di giochi.

Avendo solo tre livelli che sono rappresentati dalle lune del pianeta Nibiru la loro lunghezza è comprensibile, ma il fatto che ogni volta che perdetevi una vita ricominciate tutto da capo vi porta a odiarlo.

La difficoltà è anche abbastanza calibrata perché i livelli sono divisi in sotto sezioni continue e lo vedete dal cambio di colore del fondale e a questo punto io avrei inserito dei checkpoint per farvi ripartire al meno da questi punti.



Con Riserva  
Promosso

Amstrad CPC= 7

Tecnicamente niente da dire perché la grafica è buona, colorata e ben animata. Lo scrolling funziona bene e come sparattutto fa il suo dovere.

E' la giocabilità un po' un elemento che poteva essere migliore nel senso che i livelli sono pochi, ma con uno o due checkpoint lo avrebbe sicuramente reso un titolo da giocare a lungo.

Così come è ora tende a far addormentare.



Commodore 16 (1987, Kingsoft)

**F**ortress Underground è un sparatutto a scorrimento orizzontale in cui voi pilotate un elicottero da combattimento che vola



all'interno di caverne sotterranee alla ricerca di alcune stazioni energetiche che dovete distruggere.

Il vostro elicottero ha proiettili infiniti per il mitragliatore mentre le bombe sono limitate così come il carburante.

Mentre volate all'interno di queste caverne dovete evitare i nemici o distruggerne il più possibile per avere più possibilità di completare la vostra missione.

I livelli sono lunghi e per questo motivo ci sono delle basi di rifornimento che servono anche per salvare la vostra posizione in modo che se perdetevi una vita ripartite da quel punto.

I checkpoint sono importanti in ogni gioco e leggendo altre recensioni in questo numero, alcuni di questi pur

avendo livelli lunghissimi non ce li hanno e diventano frustranti.

Il volo è influenzato anche dalla gravità perché tende a spingervi verso il terreno e potete impostarla all'inizio del gioco come fattore di difficoltà.

Ci sono tanti nemici che vagano per le caverne, ci sono lancie missili sul soffitto della caverna, torrette difensive sul terreno che hanno cannoni multipli e qui dovete anche imparare a attendere il momento giusto per passare perché succede quello che tutti temono: sparano mentre state passando e vi colpiscono inesorabilmente.



te.

Avete cinque vite perché non è facile, ma nemmeno impossibile e avere delle basi di appoggio per il rifornimento e come checkpoint vi aiuta tanto.

Tecnicamente non è male perché la grafica è buona per essere un Commodore 16 con una cura del fondale e anche delle figure animate sullo

schermo.

Anche i colori sono ben applicati e pur non avendo una grafica da spalancarvi gli occhi fa il suo dovere nel modo migliore.

La difficoltà è elevata anche se facendo attenzione non dovrete avere grossi problemi e tutto sommato come sparatutto vale la pena giocarlo.

#### Commodore 16= 7

È uno di quei giochi per il questo computer che le immagini ingannano perché sembra più bruttino di quello che in realtà è.

La grafica è buona per un Commodore 16 e come struttura e giocabilità fa il suo dovere senza strafare.



ZX Spectrum (1981, Codemasters)

Silver

**M**iami Chase è principalmente un gioco di guida dall'alto e secondariamente uno sparatutto.

Voi interpretate Don Ferrari, un agente di polizia, che deve aiutare il Sindaco di Miami ad essere rieletto arrestando i sette più pericolosi criminali della città, con ogni mezzo necessario.

Il vostro scopo è guidare per le vie della città in cerca di auto rosse che sono quelle dei criminali e distruggerle entro un certo tempo limite.

E' vero che siete un poliziotto, ma i vostri colleghi non sanno di questa missione speciale e se guidate in maniera esagerata e pericolosa verrete fermati per un controllo perdendo tempo prezioso.

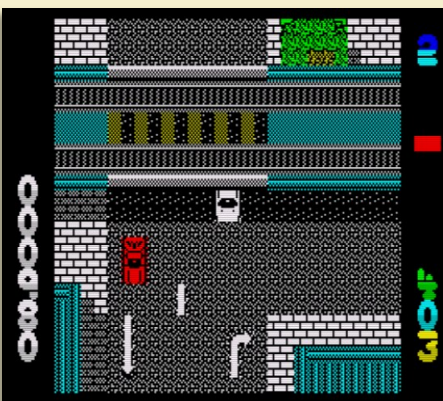
Le vie della città sono trafficate, ci sono auto di civili che dovete evitare



**-DON FERRARI**  
IN HIS BID FOR RE-ELECTION, THE MAYOR OF MIAMI HAS GRANTED YOU 48 HOURS OF IMMUNITY FROM PROSECUTION, SO LONG AS YOU RID "BY FAIR MEANS OR FOUL" THE CITY OF ITS 5 MOST NOTORIOUS CRIME LORDS

di distruggere e anche evitare di andare a sbattere contro i palazzi. Questo gioco potrebbe essere l'antenate più prossimo di *Grand Theft Auto* per come è strutturato e anche

la visuale che mostra anche un po' di 3D dato che potete passare sotto i ponti ferroviari; alberi e case hanno delle ombre che danno questo aspetto pur rimanendo totalmente in grafica



bitmap.

Le strade come quelle reali hanno il doppio senso di marcia, ci sono passaggi a senso unico che possono infastidire la polizia che vi inseguono anche se poi quando vi riconosce vi chiede scusa.

Il controller è molto buono e in pratica guidate in base alla direzione scelta dal joystick.

Uno ZX Spectrum che mi ha stupito perché non c'è quell'odioso effetto del ColorClash e sullo schermo ci sono varie figure animate di diverso colore che scollano insieme allo schermo in maniera fluidissima.

I fondali sono molto colorati e la profondità funziona perché potete passare sotto i ponti, sostare sotto gli alberi in maniera realistica e credibile.

Nella schermata delle opzioni viene riportato l'autore della musica, ma con lo Spectrum 48k non c'è e quindi avete solo gli effetti sonori. Con lo Spectrum 128 avete una buona musica anche durante l'azione e sicuramente aiuta parecchio perché lo completa nel modo migliore.



ZX Spectrum= 8

Uno sparatutto di guida in cui girare per la città e distruggere i nemici a bordo di auto rosse anche se la giocabilità è discreta e ripetitiva senza variazioni.

Il voto però è per la cura della grafica che ha molte figure che girano per lo schermo di colore diverso in modo fluido.

*REV'n'GE!*

# *RECENSIONI*

*16 e 32 Bit Computer*



#### Specifiche hardware riscontrate

Amiga 500, 1 MB Chip RAM, 1,8 MB di Slow RAM, 68000 a 7 Mhz

La giocabilità è molto buona perché l'aereo si controlla molto bene e il volo non crea particolari situazioni strane. Molto carino il lancio dei missili che una volta in volo potete controllare la direzione perché alcuni nemici da distruggere potrebbe nascondersi in qualche posizione che non potete raggiungere.

Molto bello il cambio del tempo che può essere sereno, nuvoloso e ventoso con le nuvole che lanciano fulmini e il mare molto agitato.

Avete armi infinite, ma non il carburante che dovete recuperare semplicemente volando sopra le portaerei che sono le vostre navi di supporto e attenzione a non distruggerle dato che sono vitali.

**B**ridge Strike è uno sparatutto a scorrimento verticale recentissimo perché è uscito nel 2019 ed è per Amiga.

Fa parte degli "Homebrew" che sono giochi nuovi che servono a rivitalizzare la piattaforma e molto spesso sono commerciali o shareware, ma questo è completamente gratuito in versione base, mentre la versione digitale e boxata è commerciale e quindi farà contenti un po' tutti.

Come da tradizione per i migliori titoli ha una bella introduzione animata da cartone animato che serve anche per sapere la sua trama e il vostro scopo.



particolari che solitamente si perdono.

Una cosa molto interessante di questo sparatutto è la visuale che pur essendo tipica di questo genere è molto minuta perché la camera che riprende la scena è posta ad una quota altissima e quindi tutto l'ambiente si vede rimpicciolito, ma questo permette una migliore visione dell'area di gioco senza perdere dettaglio.

La versione recensita su REV'n'GE! è, come detto, la versione base, quella gratuita che non ha il manuale e quindi giocando imparate quello che dovete fare e le sue varie caratteristiche.

Una cosa molto buona è che finalmente è un gioco che ha dei checkpoint che, tuttavia, dovete crearvi voi distruggendo dei ponti. Ogni volta che morite ripartite dall'ultimo che avete distrutto.



La cosa più interessante è che usa una grafica disegnata a mano e questo ha permesso all'autore di imprimere una qualità generale molto elevata e andando ad aggiungere

#### Amiga= 9

Eccellente sparatutto in cui l'Amiga ha sempre eccelso. Le richieste hardware sono un po' strane perché dovrebbe funzionare con 1 MB di Chip RAM, ma ho dovuto aggiungere 2 MB di Slow RAM per farlo avviare (senza Slow o Fast RAM il gioco vi da un messaggio di memoria non sufficiente)

Su un 68000 a 7 Mhz il caricamento è estremamente lento e ancora di più il secondo disco che contiene il gioco vero e proprio.

# GREMLINS 2

## THE NEW BATCH™

TM & © 1990 WARNER BROS. INC.

Atari ST, 512k (1990, Elite)

**G**remlins 2: The New Batch è un gioco (*ma guarda un po'! Di cosa stiamo parlando secondo voi? -ndr*) dedicato a questi fastidiosi mostriciattoli protagonisti dell'omonimo film che ora creano ancora più scompiglio di prima. Voi siete Billy che, come nel film, dovete salvare Gizmo, un Gremlin, intrappolato nel grattacielo Clamp Tower dove il cattivo scienziato Dr. Catheter vuole fare esperimenti su questo essere.

Con il bonus "M" invece avrete una sorta di preveggenza perché vi permette di individuare dove si trovano tutti i bonus tranne, ovviamente, "R" che sicuramente è quello più desiderato.

Lungo i vari livelli ci sono otto tipi di armi diverse che sono parodie ad armi vere e anche umoristiche che era una delle tante caratteristiche del film. Voi non siete un soldato o un eroe e quindi le armi sono quelle che trovate in giro.

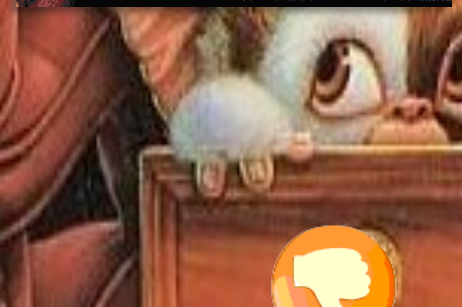
Alla fine di ogni livello dovete raccogliere degli oggetti bonus perché vi serviranno nello scontro finale e se non lo fate non passate al livello successivo.

Il gioco si apre con una breve clip dal

coltà perché non sono mai da soli e alcuni alle volte li colpite e più delle volte no. Alcune armi sono casuali e si vi capitano i pomodori dovete perdere una vita per poter usare il raggio di luce della torcia che è l'arma predefinita che bisogna potenziare al massimo.

In generale è difficilissimo e anche provando e riprovando decine di volte basta un pixel fuori posto che non riuscite a colpire il mostro che avete davanti.

Il film di Gremlins 2 è stato un flop e il gioco lo segue alla perfezione.



Atari ST= 5

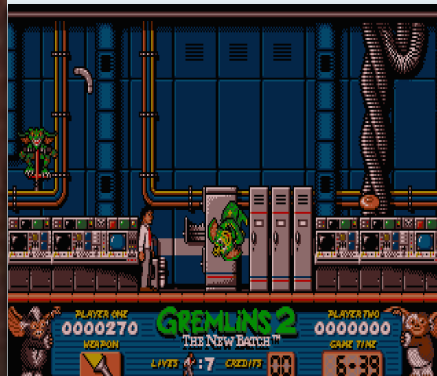
Pessimo gioco a causa di una difficoltà esagerata nel colpire questi animaletti che anche riprovando svariate volte siete sempre appostati male e non sempre i colpi vanno a segno. Non potete permettervi di fermarvi, girarvi e colpire. Dovete fare tutto di corsa mentre ovviamente vi attaccano da destra e sinistra. La Smart Bomb "R" è come dice il nome: ridicola.



Lo scienziato pazzo sa cosa volete fare e crea una serie di mostri per ostacolarvi e voi dovete distruggerli. Nel film era forse più semplice perché loro odiano la luce del sole che li uccide all'istante, ma nel gioco dovete procedere nella maniera classica e farli fuori uno ad uno.

Come in tutti gli sparatutto di questo tipo dovete evitare e sparare, prendere bonus per avere crediti da spendere nel negozio tra un livello e l'altro e anche il tempo che non manca mai in quei giochi che alle volte è in contrasto con il procedere con cautela.

Voi non siete completamente da soli in questo edificio perché se prendete un bonus indicato con una "R" vedrete il vostro amico Gizmo con il paracadute che ucciderà tutti i mostriciattoli che ci sono intorno a voi (una specie di Smart Bomb :-).



film molto bella ed evocativa e dello stesso livello la qualità generale con una grafica molto colorata, una cura dei dettagli notevole così come le belle animazioni del fondale ad ogni schermo.

Se finisse qui sarebbe una medaglia d'oro, ma purtroppo la giocabilità è zero assoluto. Avete 7 vite che non servono a niente perché i Gremlins vi colpiscono senza pietà. Quelli che richiedono più di un colpo con l'arma migliore vi mettono in seria diffi-



# INSPECTOR GADGET

© DIC Animation City, Inc.

AZEROTH

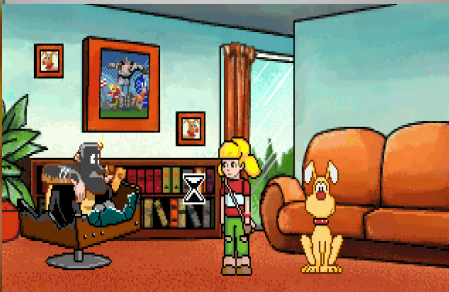
DOS, 086, 640k (1990,  
Azeroth)

Gold

Quando recensisco giochi per DOS lo faccio sempre sull'hardware minimo perché se funziona bene chi ha una configurazione migliore non ha problemi di nessun tipo (a parte la memoria convenzionale da risolvere volta per volta).

**I**nspector Gadget: Mission 1 - Global Terror è un'avventura grafica vecchio stile con una interfaccia a icone che rappresentano le azioni che potete fare. Essendo una storia basata su questo buffo e maldestro ispettore di polizia ogni scena è umoristica dall'inizio alla fine.

Chi conosce il cartone animato, da cui è basato il gioco, saprà che Gadget è un imbranato e tutti i casi sono risolti da sua nipote Penny e dal suo cane



Brain.

È un gioco per bambini e quindi la sua difficoltà è molto bassa e le missioni sono tutte uguali perché lo scopo è farli divertire senza trovare degli enigmi complicati e che fanno passare la voglia di andare avanti.

Il Dr. Claw ha rapito i membri dell'ONU e li ha rimpiazzati con dei robot e la vostra missione è andare in giro per il mondo e salvarli uno ad uno.

I protagonisti sono Penny e Brain che



fanno un po' di tutto e i gadget dello Zio vengono attivati dal libro di sua nipote. Lui dà il nome al gioco, ma poi fa le stesse figuracce della serie e gli vengono attribuiti i casi che risolve sua nipote e il cane.

Nel corso dell'avventura, tuttavia, potete controllare tutti e tre i personaggi perché si devono aiutare uno con l'altro e quindi anche Gadget ha il suo ruolo.

Le icone sono di facile comprensione e ogni volta che non sapete cosa fare potete chiedere aiutari ai personaggi presenti che vi dicono cosa fare e quindi non vi bloccherete mai.



Nella prima scena dovete accendere la TV e parlando con Gadget lo fa lui stesso. Il Commissario, letteralmente dentro questo oggetto, vi darà la missione da svolgere con la conseguente esplosione del messaggio a discapito del povero commissario che se la prende in pieno come succedeva nella serie.

La grafica VGA del gioco aiuta moltissimo perché in effetti è un cartone animato e la musica riprende quella originale (nel video incluso non c'è la musica perché il programma non l'ha registrata).

DOS= 9

Avventura grafica da medaglia d'oro per la grafica VGA di alto livello che lo rende a tutti gli effetti un cartone animato uscito dalla Televisione.

L'interfaccia è semplice e le icone sono tutte sottotitolate per farvi capire cosa fare.

Non succederà mai di rimanere bloccati perché c'è sempre un modo per uscire fuori e vi vengono dati consigli su cosa fare.

Funziona a partire da un 086 con 640k di memoria, ma se volete giocare come si deve dovete avere almeno un 286 veloce, meglio ancora un 386.

# RECENSIONI BREVI



# SPITFIRE

E' uno sparattutto a scorrimento laterale multidirezionale perché potete andare avanti, tornare indietro, alzarvi e abbassarvi di quota.

Voi siete un pilota di uno Spitfire con lo scopo di distruggere tutte le bombe volanti sul terreno e gli aerei nemici che incontrate nella missione prima di terminare il carburante e precipitare al suolo.

Avete sei aeroplani che sono parcheggiati alla vostra base e rappresentano

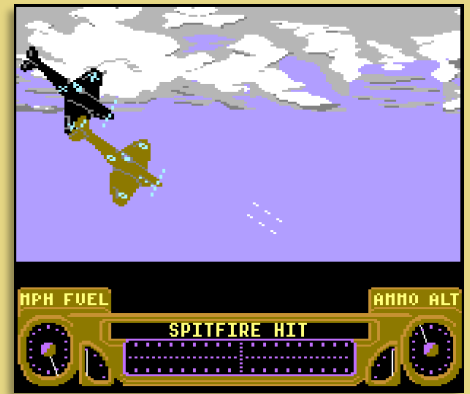
le vostre vite.

La base, tuttavia, può essere attaccata dai nemici mentre voi siete in missione con il rischio di perdere alcuni aerei e quindi dovete anche difenderla a tutti i costi.

Il vostro aereo è abbastanza resistente perché precipita al suolo dopo 10 colpi. Se siete abili piloti dovreste riuscire a spazientire il nemico senza subire ulteriori danni.

Ogni vita ripartite dalla base con la fase di decollo automatica e poi siete liberi di fare ogni manovra che vi porta a volare a livello del terreno, in mezzo o sopra alle nuvole. Per evitare i proiettili degli aerei nemici potete girare su voi stessi.

Come nella realtà questi aerei possono andare in stallo e questo rischio c'è in varie situazioni se volate troppo in alto, nel pieno della battaglia inseguendo un aereo o fuggendo.



## Commodore 64= 8

Uno sparattutto immediato e divertente con una grafica bellissima, di grosse dimensioni e animata in maniera impeccabile. Anche lo sfondo è fatto bene a qualunque quota. L'idea alla base del gioco è innovativa come la giocabilità.



# Ninja Warriors

E' un Beat'em Up molto famoso che nell'originale la Taito realizzò su tre schermi per avere una visuale molto larga.

Inutile dire che le conversioni si adeguarono alle limitazioni hardware e in questo caso, la versione ZX Spectrum è in bianco e nero, a tutto schermo in wide screen.

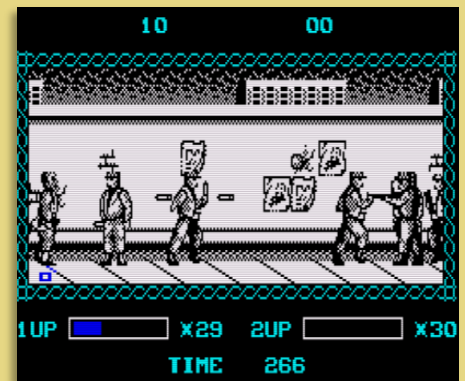
Voi siete un Ninja robot che deve farsi

strada tra i nemici usando gli shuriken e coltelli.

Dato che siete un robot, ogni colpo che subite spacca la vostra struttura esterna mostrando le parti meccaniche e quando i vostri danni sono al 100% esplodete.

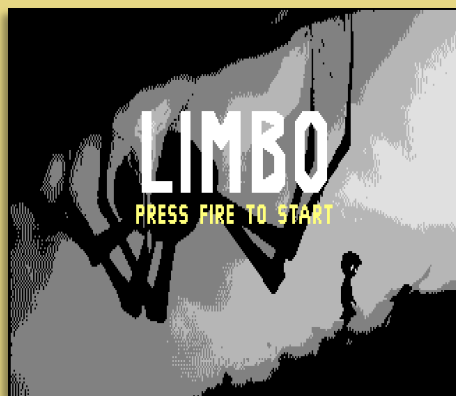
La grafica in bianco e nero è molto dettagliata e ricca di particolari; i fondali sono eccellenti e le animazioni sono fluide.

Peccato che con lo Spectrum 48k sia tutto silenzioso.



## ZX Spectrum= 7

Essere in bianco e nero e senza nessun tipo di audio non è un problema perché comunque la giocabilità è discreta e riuscite a giocare abbastanza bene. Ci sono un sacco di nemici e poi anche quelli di grosse dimensioni che dovete sconfiggere ed evitare di subire troppi danni. Il fatto di ricominciare tutto da capo ogni volta che l'energia scende a zero è frustrante.



# LIMBO

E' un gioco di piattaforme che incorpora il sistema di fisica Box2D per gestire gli oggetti ambientali e il personaggio principale.

Voi siete un ragazzo senza nome che si sveglia in mezzo ad una foresta ai margini dell'inferno e che dovete superare per cercare vostra sorella maggiore.

Il gioco sta nel risolvere degli enigmi i cui sviluppatori hanno previsto ogni tipo di fallimento prima di trovare la

soluzione corretta.

Il bello è che ogni volta che fallite non ricominciate da capo, ma dall'ultima trappola che vi ha ucciso. Le vite sono infinite, lo scopo è superare le prove e arrivare alla fine con un sistema di salvataggi automatici.

Nel 2018 appare una demo di questo gioco per il Commodore 64 e che, pur con tutti i limiti della piattaforma, è uguale al gioco originale. La grafica è stata ovviamente castrata per il fondali, ma la figura del protagonista, le sue animazioni sono incredibili.



## Commodore 64= 9

Sono passati due anni dalla prima demo e le speranze di vederlo completo sono molto poche. Prima o poi uscirà e magari spero non solo per il Commodore 64, ma anche sulle principali piattaforme vintage.



# Double Dragon

E' un Beat'em Up multidirezionale perché l'area di gioco è isometrica e questo vi permette di spostarvi tridimensionalmente.

Questo tipo di visuale permette anche una maggiore quantità di elementi del fondale creando ambienti più realistici.

Lo scopo del gioco è quello di salvare Marion, una vostra amica, rapita da

una organizzazione criminale con lo scopo di ottenere il segreto delle vostre arti marziali.

Una cosa innovativa di questo gioco era che nella modalità a due giocatori ognuno poteva picchiare l'altro sia per sbaglio o di proposito e rendeva la loro cooperazione alle volte decisamente complicata.

Questa versione per MSX ha una grafica purtroppo orrenda perché la conversione provoca l'effetto del ColorClash, ossia le figure animate sullo schermo sono monocromatiche e trasparenti, quindi prendono il colore dello sfondo sia della strada sia dei muri.

Probabilmente è uno dei peggiori casi di questo limite hardware dato che in altri giochi è meno accentuato.

A parte i colori, la velocità è lentissima e questo pregiudica molto anche la giocabilità.



## MSX= 6

La versione della Dro Soft è fedele all'originale per qualità della grafica, ma con questo problema dei colori, la mancanza al 100% di qualunque tipo suono diventa poco divertente per passare il tempo. La giocabilità è messa dura prova anche dalla lentezza che fa scappare la voglia.

# Recensione dei lettori

**Questa era una sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che volevano scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferivano per dare un loro punto di vista e non importava se era già stato trattato da me in passato.**

**Questa pagina rimarrà presente anche se non ci saranno più queste recensioni.**

**E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.**

Un grazie a:

**DanyPPC** del forum Amigapage

- ◆ *Galencia* (numero 83)
- ◆ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ◆ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ◆ *Sam's Journey* (numero 87)
- ◆ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ◆ *Terrapins* (numero 88)
- ◆ *Worthy* (numero 89)
- ◆ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ◆ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ◆ *Bosconian* (numero 91)

**Albe75** del forum Amigapage

- ◆ *Bionic Commando* (numero 85)
- ◆ *OutRun* (numero 86)
- ◆ *The Last Ninja* (numero 90)

# Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>



[www.retro-gamers.it](http://www.retro-gamers.it)

# Ripescaggi

E' una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):







Gold



**D**ante's Inferno è un'avventura arcade 2D nel quale voi interpretate Dante Alighieri nel suo viaggio attraverso l'inferno ed è basato, direi anche fedelmente, sulla prima cantica della sua Opera Letteraria. Iniziate esattamente in una selva oscura dove c'è l'entrata dell'inferno. A differenza dell'originale siete completamente da soli e i gironi infernali sono gli enigmi/trappole che dovete risolvere per accedere ai successivi. Lo scopo è quello di superarli tutti e poter proseguire il viaggio e raggiungere il Purgatorio dove termina il gioco. Come avventura dovete esplorare i vari gironi e raccogliere oggetti da mettere in un inventario e usare al momento opportuno che potrebbe anche essere in un girone successivo. Dovete fare attenzione anche ai dannati che incontrate perché se venite in contatto con loro sarete condannati ai loro peccati in eterno. Se, ad esempio, venite colpiti da delle creature che trasportano massi, anche voi li trasporterete per l'eternità e così in ogni girone ci sono questi rischi. Attenzione anche ai demoni che sono a guardia di chi cerca di fuggire e con voi non sono molto gentili. Dopo essere entrati nell'inferno la prima prova è la più semplice perché dovete attraversare lo Stige che vi permette di accedere ai gironi infer-

nali. Per questa prima prova dovete pagare il traghettatore che lo fa per soldi e quindi dovete esplorare questa zona in cerca di denaro. E' un bel gioco per un duplice motivo: è basato sulla Divina Commedia ed è abbastanza fedele dato che ritroverete molte situazioni che potreste avere letto.

La grafica del gioco è fatta molto bene perché i gironi sono rappresentati meglio di quanto potreste immaginare con le pene dei dannati che sono realistiche dei loro peccati. Il sonoro riprende una melodia che vi farà sembrare di essere al posto di Dante in un mondo terribile e pieno di sofferenza.

I personaggi che incontrate sono fatti bene, sono esattamente come li immaginate quando leggete la Divina Commedia e si comportano allo stesso modo.

Se avete letto a scuola o privatamente questa Opera sapete già come comportarvi o comunque è bello vedere in digitale quello che è stato scritto a parole.

E' un gioco 2D e tecnicamente con i limiti di un Commodore 64, ma forse è anche questa cosa a renderlo davvero bello perché in questa semplicità generale sono riusciti a trasmettere le stesse cose del libro e la voglia

di arrivare alla fine è tanta. La difficoltà è abbastanza calibrata per i primi livelli perché i personaggi e alcuni enigmi sono logici con gli oggetti che trovate. Andando avanti alcuni oggetti sono poco comprensibili nell'uso con il girone in corso, ma, ovviamente, serve anche a fare in modo di trovare una soluzione. Avete solo una vita e quindi non potete sbagliare!



Commodore 64= 9

Per quello che vedrete si meriterebbe un 10 perché è la Divina Commedia in un Arcade per un Commodore 64 che saprà tenervi incollati al monitor per parecchio tempo.

# Console Forever



# Console Forever



**LETHAL WEAPON™**

HI SCORE 000000

PRESS START

COPYRIGHT © 1992 OCEAN  
ALL RIGHTS RESERVED

LICENSED BY NINTENDO

TM AND ©1992 WARNER BROS. INC.  
ALL RIGHTS RESERVED

## Lethal Weapon (1993, Ocean - NES)

Interpretate Riggs e Murtaugh in questa edizione videogioco del film nel quale, come poliziotti, dovete adempiere a tre missioni diverse che sembrano slegate l'una dalle altre perché in ognuna c'è da affrontare vari nemici e infine il loro capo. Queste missioni, tuttavia, sono legate tra di loro perché alla fine di ciascuna di esse dovete disinnescare un bomba.

Oltre combattere contro vari tipi di nemici, facendo i conti con i proiettili limitati, dovete anche cercare di salvare gli innocenti cittadini che sono in ostaggio

E' un Beat'em Up in cui potete scegliere se giocare con uno o con l'altro protagonista tenendo conto che i due hanno caratteristiche molto diverse di cui uno preferisce usare le armi e l'altro usare i pugni.

La visuale è isometrica e quindi vi spostate tridimensionalmente sul terreno di gioco per affrontare meglio i vari pericoli. La grafica è molto bella, colorata e con dei fondali che ricreano gli ambienti in maniera impeccabile.

## NES= 9

Giocabilità eccellente grazie ad una difficoltà ben calibrata anche se questa visuale isometrica alle volte è uno svantaggio perché per colpire l'avversario dovete essere esattamente in linea con lui.



Barcelona '92

© 1988 COOB'92 SA TM

Enjoy Coca-Cola

TRADE MARK REGD.

OFFICIAL WORLDWIDE OLYMPIC SPONSOR  
WITH THE KIND PERMISSION OF THE COOB'92™

## Olympic Gold (1992, U.S. Gold - Master System)

Sono i giochi Olimpici di Barcellona '92 in cui ci sono 7 eventi: Salto con l'Asta, Lancio del Martello, 100 Metri Piani, Tuffi, 110 Metri Ostacoli, 200 Metri Stile Libero, Tiro con l'Arco.

Potete fare allenamento in tutte le discipline e infine scegliere se partecipare all'Olimpiade completa oppure una "mini" in cui dovete scegliere a quali discipline partecipare.

Gli eventi sono in sequenza e per alcuni di questi dove ci sono tanti atleti sono divisi per gruppi e quindi, ad esempio, ci sono le qualificazioni, le



OLYMPIC GOLD 12.98 11.20

semifinali e le finali prima di poter assegnare la medaglia. Non importa se vincete o perdetevi perché avete la possibilità di poter gareggiare in tutti gli eventi e sperare di vincere una medaglia.

Interessante il modo di giocare che non prevede nessun pulsante del joystick perché si usa solo una serie di combinazioni della manopola.

#### Master System= 9

Un po' complicato capire questo sistema di non usare i pulsanti, ma giusto il tempo di capire come funziona. Bellissima la grafica in generale, ma sono le animazioni che sono veramente realistiche e vi sembrerà di essere lì ad guardarli competere.

COLECOVISION

PRESENTS STERN'S FRENZY™  
1982 STERN ELECTRONICS, INC.

© 1983 COLECO

#### Frenzy (1984, Coleco - Colecovision)

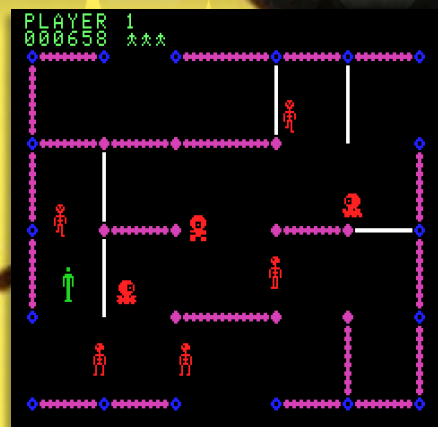
Si tratta del seguito di Berzerk e che mantiene più o meno la stessa meccanica di gioco.

Voi siete in un labirinto pieno di nemici e che dovete distruggere con il vostro laser ed evitare il loro. A differenza del primo gioco c'è molto più tempo a disposizione prima che i nemici si accorgano della vostra presenza.

Alcuni muri sono degli specchi che fanno rimbalzare il raggio laser e quindi li potete usare per avere più possibilità per colpire uno o più nemici.

Ci sono solo quattro stanze che hanno delle icone al centro che dovete distruggere per avere punti per la classifica finale e anche perché quando esplodono creano degli effetti speciali legati a quella stanza.

Un motivo in più anche per cercare



queste stanze e distruggere l'oggetto al centro.

La struttura di Berzerk vi aiuta perché sapete già cosa fare e poi è meno frustrante poter muoversi senza essere attaccati dalla "faccina della morte" quasi subito.

Rispetto all'Arcade è uguale e non noterete quasi nessuna differenza. La giocabilità è eccellente e come Berzerk non c'è l'obbligo di distruggere tutti i robot della stanza perché l'obiettivo è fuggire.

#### NES= 9

Il gioco originale è completo nella Console e la grafica è proprio la stessa che con tutti i sacrifici è riuscita a rimanere molto fedele.

Difficile, forse anche più di altre, me tutto sommato vi terrà impegnati per parecchio tempo.

Gold



# Educational: Maths

## BATTLE ON THE HIGH SEAS

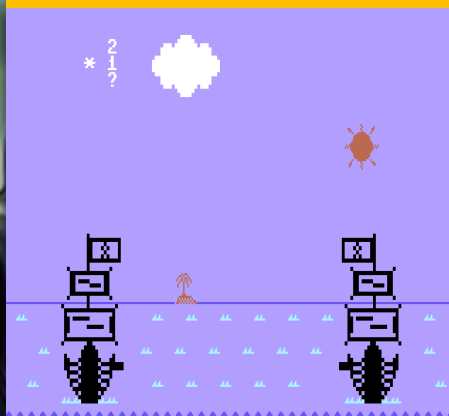
Commodore 64 (1983, Commodore Business Machine)

Gold

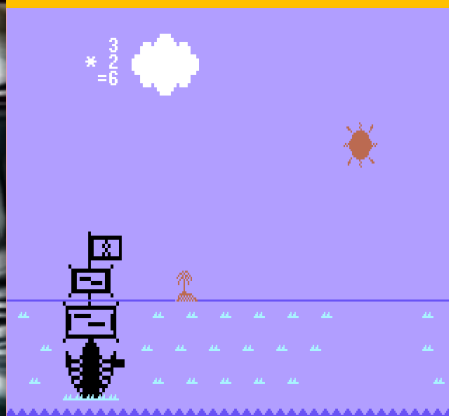
**S**pirates: Battle on the High Seas è un gioco educativo sulla matematica per due giocatori che dal nome sembra fare il verso ad un gioco che uscirà molti anni dopo, "Pirates" perché è basato su guerre navali combattute tra pirati per il predominio sui mari e la ricerca di grandi tesori. Questo educativo sembra aver ispirato in qualche modo "The Secret of Monkey Island" perché se vi ricordate la protezione di quel gioco erano delle domande sulla data di nascita di alcuni pirati. Spirates usa una grafica simile per spiegarvi l'unica regola che dovete imparare bene: rispondere il

Le operazioni di matematiche si svolgono in mare aperto tra due navi che ad ogni risposta esatta sparano un colpo di cannone a turno.

risposta. E' un gioco per bambini tra i 7 e gli 11 anni e potete immaginare la loro conoscenza delle tabelline che non sempre è perfetta e molto spesso impiegano qualche secondo a dare una risposta. E' una bella sfida tra di loro per mettersi alla prova e anche per vedere se il metodo di studio delle tabelline è quello più valido.



Lo scopo del gioco è quello di affondare la nave avversaria distruggendola. Più velocemente rispondete alle domande appena appaiono e più distante sarà la gittata dei vostri cannoni. Non è facile perché anche conoscendo bene le tabelline bisogna leggere la domanda e istantaneamente dare una



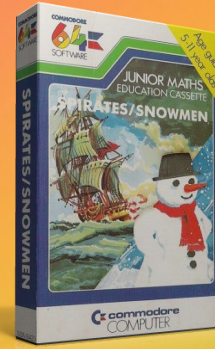
Commodore64= 9

Un educativo di matematica per due giocatori basato su una battaglia tra pirati per vedere chi è più bravo ad affondare il nemico con la conoscenza delle tabelline.



più velocemente possibile.

# Box Art: Copertine in 3D



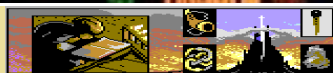
Volume 6, Numero 6  
Giugno 2020

# REV'N'GE!



# Top 3

## The Neverending Story



```
the middle of the operation in a
campfire burning brightly in the
centre of the clearing and a small
forest track leading off to the
northeast.
>east
You can't go in that direction.
>east
You can't go in that direction.
>
```

## DOCTOR WATH!



## Bridge Strike



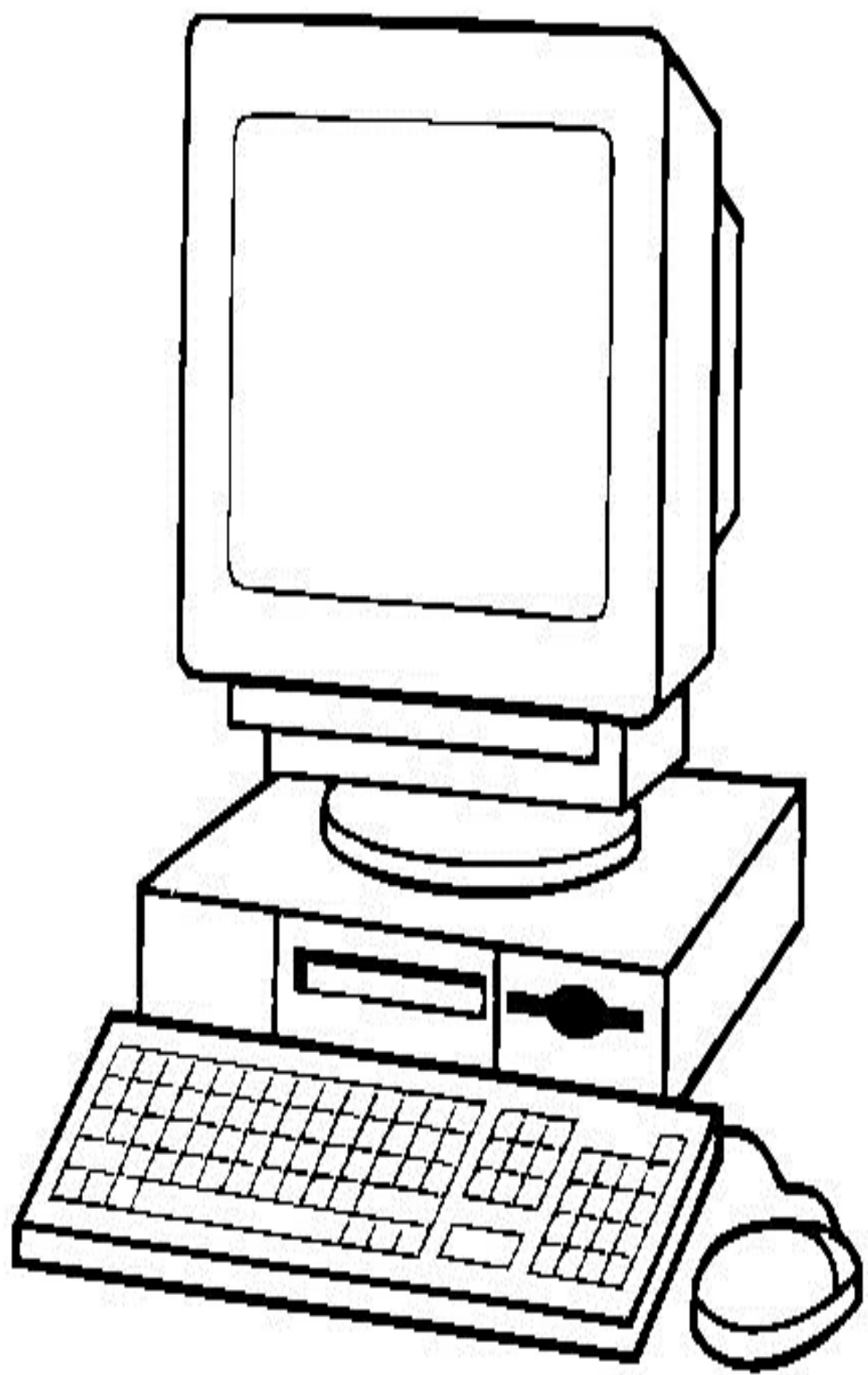




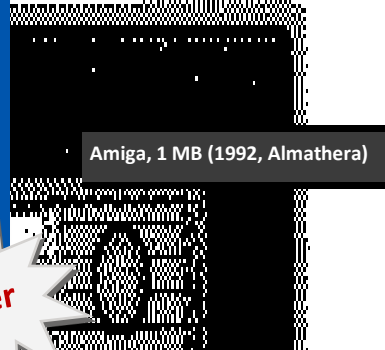
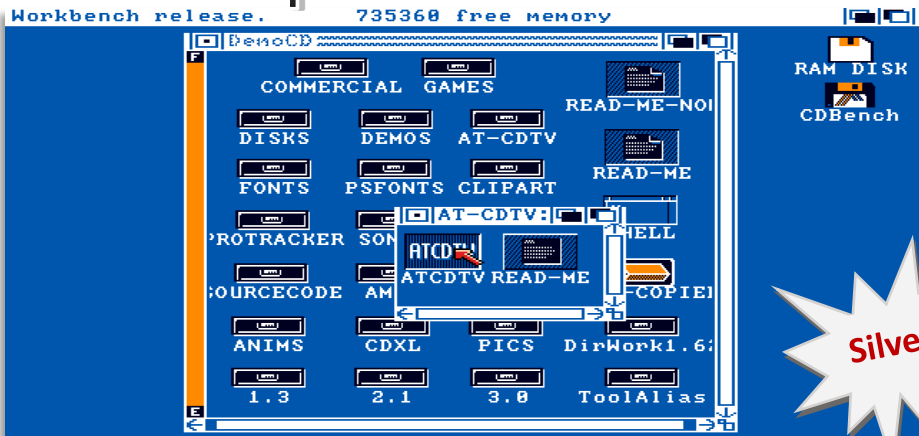
**Multimedia**

**Graphics**

**Office**



# Office, MultiMedia and Educational

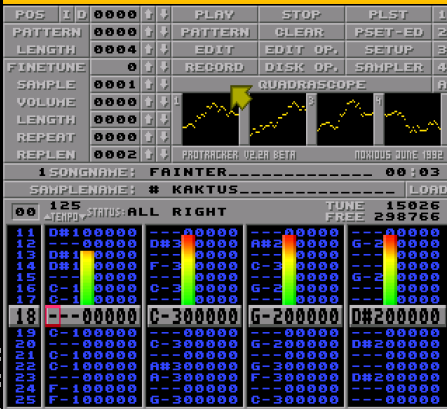


**10 on 10**: DemoCD è un prodotto multimediale P.D. per Amiga che ha come scopo principale farvi provare delle demo di programmi e giochi commerciali e anche quelle del Workbench.

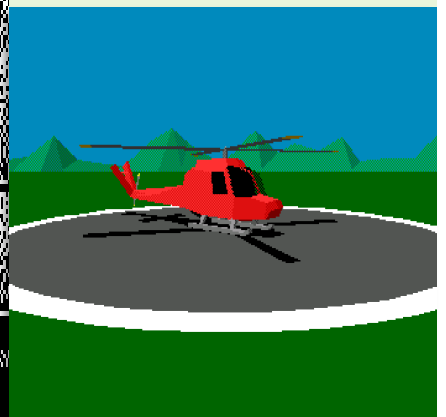
Come ogni produzione di questo tipo ha anche materiale aggiuntivo come, ad esempio, una raccolta di giochi P.D. di vari tipo di licenza tra lo shareware e il gratuito; potete visionare file multimediali come immagini, clip-art, video nel formato Anims e CDXL, musica che potete suonare se avete il

Non date per scontato l'uso di questi CD su sistemi moderni perché anche se funzionano dal Workbench 1.3 al 3.x questa serie "10 on 10" ha molti programmi che funzionano meglio su modelli OCS-ECS che AGA.

Su Amiga 500 sicuramente non è una cosa comune avere un CD-ROM, ma



mi e anche per passare il tempo in maniera in un po' diversa dal solito. A me piace molto la multimedialità su Amiga su modelli che la maggior parte degli utenti nemmeno sapeva che potevano essere usati in questo modo.



vostro programma oppure sfruttare quelli che sono inclusi in questo CD-ROM.

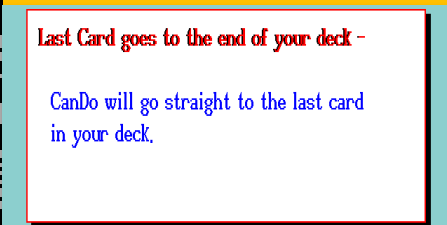
L'argomento principale sono le demo però come in tutti questi CD ci sono cose in più per farvi il passare il tempo anche perché i programmi hanno richieste hardware e di sistema operativo diverso e voi non potete accedere ad ogni cosa.

In questi tipo di CD-ROM ci sono sempre dei cassette "1.3", "2.1" e "3.0". Questi sono i file di sistema che possono essere considerati come un aggiornamento di quelli che vengono installati dai floppy disk e che vengono richiesti dai programmi che trovate sul CD.

Se volete provare la demo di "Cando" o il programma "Potracker" dovete avere le loro librerie.

chi ha un HardDisk e un lettore CD compatibile può andare oltre l'uso normale e godersi queste produzioni multimediali.

Tra le altre cose questo CD-ROM non mi funzionava sul Worbench 3.0 perché, ad esempio, i file "read-me" sono



associati ai comandi e alla struttura del Workbench 1.3.

Su Amiga è giusto anche conoscere questi pacchetti CD che furono realizzati per far conoscere certi program-

## Amiga= 8

E' un prodotto multimediale dedicato alle demo di programmi e giochi, ma che ha una bella raccolta di giochi di varia licenza, animazioni, immagini, clipart e tanto altro per farvi passare un po' di tempo.

Rispetto ad altre produzioni multimediali non eccelle, ma è comunque un buon prodotto.

Gira su tutti gli Amiga con 1 MB di RAM.

**Al prossimo incredibile numero**

**#112**

**Luglio 2020**

